SNSP-MU-NOE/SFRG

MARIO IS MISSING!™

Spielanleitung

SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION

MINDSCAPE

HINWEIS: BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE, WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH !

™ and © 1993 Nintendo. Copyright © 1993. The Software Toolworks, Inc. All rights reserved. Mario is Missing, Mario, Luigi and Bowser are trademarks of Nintendo. Mindscape and its logo are registered trademarks of Mindscape Int.

LICENSED BY Nintendo®

NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

Original Nintendo Qualitäts-Siegel ™

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DAß SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DAß ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PAßT.

INHALT

STARTEN DES SPIELS 2

EINFÜHRUNG 3

SPIELSTEUERUNG 5

THE PLUMBER'S TOOLBOX 7

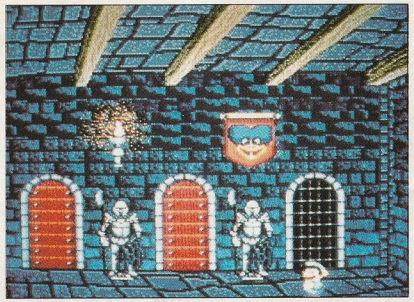
STADTBESICHTIGUNG 10

HINWEIS AN DIE ELTERN 14

STARTEN DES SPIELS

Zum Starten des Spiels

1. Sorge dafür, daß Dein Super Nintendo Entertainment System® (SNES) ausgeschaltet ist.
2. Schiebe Mario is Missing! in das SNES ein.
3. Schalte das SNES ein.
4. Drücke im Titelbildschirm Start.
5. Wähle in Bowser's Schloß (Castle) eine Tür, um das Stadttor zu öffnen.



EINFÜHRUNG

Bowsers Plan

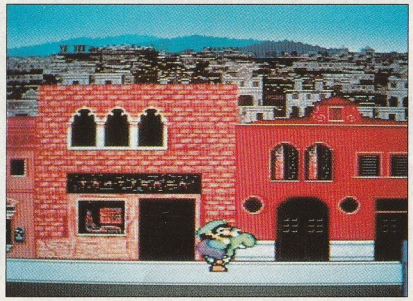
Ach du Schreck! Bowser und seine bösen Buben sind wieder auf Verbrechen aus. Aber diesmal nicht in Marios , sondern in Deiner eigenen Welt! Aus seinem antarktischen Schloß treibt Bowser seine kaltblütige Crew streitsüchtiger Koopas in sein riesiges **Passcode Operated Remote Transport- And Larceny System** (Portals). Die verrückten Schildkröten verteilen sich auf den Globus, wo berühmte Städte von massiven Verbrechenswellen erschüttert werden: die Schildkröten zerstören antike Sehenswürdigkeiten und ehrwürdige historische Überbleibsel. Mit durch unlautere Geschäfte erworbenen Moneten legt Bowser einen Vorrat an Haartrocknern von der Hafta Havit Hotline an. Sein Plan? Er will Antarktika schmelzen und den Planeten überfluten! Auweia!

Marios Schicksal

Lassen die tapferen Brüder von Brooklyn eine solche teuflische Schneeschmelze zu? Ihre Antwort ist "Nein"! Mario und Luigi kämpfen sich durch Eis und Schnee, um den garstigen Plan des Bösewichts zu vereiteln. Doch Bowser ist mit allen Wassern gewaschen und greift zum Äußersten: Er entführt Mario. Und so heißt es: **Mario is Missing!**

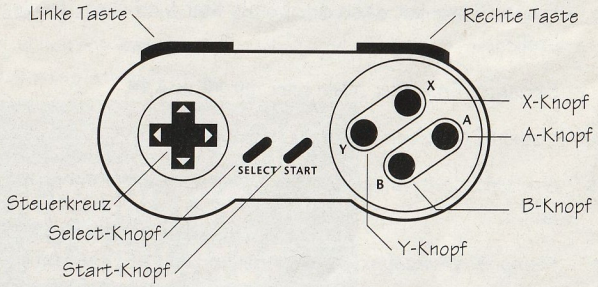
Luigi's Mission

Luigi muß die Koopas aufhalten, Bowsers Plan durchkreuzen und Mario finden. Luigi schleicht sich in jedes Portal und landet schließlich in einer Stadt, die in Schwierigkeiten steckt. Dort muß er sich jeden Koopa schnappen, sich seiner Beute bemächtigen, und das Artefakt zur richtigen antiken Stätte zurückbringen. Unterwegs durchstreift Luigi die Stadt, hält ein Schwätzchen mit den Einheimischen, liest Karten und löst Rätsel. Hilf ihm dabei, bevor die Zeit um ist! Wenn Luigi herausgefunden hat, wo auf dem Globus er sich befindet, muß er mit dem **Globulator** Yoshi herbeirufen. Erst wenn Yoshi Pokey gegessen hat, kann Luigi zu Bowsers Schloß zurückkehren und das entsprechende Stadttor abschließen.



SPIELSTEUERUNG

Benutze das Steuergerät, um Luigi auf seinen Reisen zu helfen.



Wenn Luigi in einer Stadt eintritt, muß er sie erkunden, mit den Bewohnern reden, Koopas außer Gefecht setzen, gestohlene Artefakte finden und an ihre angestammten Orte zurückbringen. Als Finderlohn für die gestohlenen Objekte darf Luigi einen Schnappschuß von den Sehenswürdigkeiten machen.

Steuerkreuz

➡ Nach rechts laufen

⬅ Nach links laufen

⬇ Eine Straße bei einer Kreuzung überqueren oder in eine Abwasserleitung springen

⬆ Eine Straße hochlaufen oder durch eine Tür eintreten

Hinweis: Das Steuerkreuz dient auch dazu, Gespräche mit Einheimischen zu führen, Werkzeuge auszuwählen und Paßwörter einzugeben.

Knöpfe

Y Schneller laufen. Zusammen mit ➡ und ⬅.

A Werkzeug auswählen oder mit jemandem sprechen. In Gesprächen mit (up arrow) und (down arrow) die gewünschte Frage auswählen, dann ein zweites Mal A drücken, um sie zu stellen.

B Springen. Entweder allein oder mit ➡ und ⬅.

Rechts Kleinen Stadtplan ein-/ausschalten.

Select Großen Stadtplan einblenden (wenn der kleine Plan sichtbar ist).

Start Klempner-Werkzeugkasten öffnen und schließen; Abenteuer nach einem Schnappschuß fortsetzen.

Paßwörter

Das Zusperren eines Stadttors offenbart ein Paßwort, das Du Dir notieren mußt. Auf diese Weise kannst Du beim nächsten Mal an der Stelle fortfahren, wo Luigi aufgehört hat.

Hinweise zu den Punkten

In **Mario is Missing!** bekommst Du umso mehr Punkte, desto kürzer Du in einer Stadt bist. Jede Spielhandlung, auch die Benutzung des Globulators, kostet Zeit. Ausnahmen sind innerhalb des Werkzeugkastens die Artefakte, der Computer, der Stadtplan und das Fotoalbum – sie kosten keine Zeit.

DER WERKZEUGKASTEN DES KLEMPNERS

Abgesehen von den Abenteuern während seiner Sightseeing-Touren, muß sich Luigi auch noch an wichtige Angaben über berühmte Wahrzeichen erinnern. Er muß Yoshi informieren, um zu der richtigen Zsit den Eingang der Städte zu verschließen. Glücklicherweise hat unser Klempner seinen praktischen Werkzeugkasten dabei (Puh!). Drücke START, um den Werkzeugkasten zu öffnen.

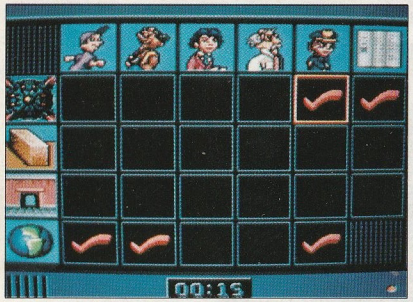
Die Artefakte

Artefakte findet Luigi, wenn er sich auf Koopas stürzt. Manche von ihnen schleppen ihre Beute mit sich herum – bei anderen ist nichts zu holen. Ein kleines Bild jedes Artefakts, das Luigi an sich bringt, erscheint im Klempner-Werkzeugkasten.

Gefundene Artefakte muß Luigi dem Wärter im richtigen **Informationskiosk** zurückbringen.

Computer

Zum Glück hat Luigi einen Computer! Damit kann er sämtliche Gespräche, die er unterwegs führt, und die Broschüren, die er einsammelt, aufzeichnen.

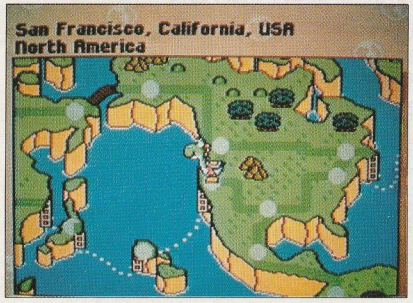


Drücke **A**, um den Computer zu wählen. Bewege den Rahmen auf das gewünschte Objekt und drücke **A**, um es zu lesen. Drücke **Start**, wenn Du auf den Werkzeugkasten zurückschalten willst.

Globulator

Wenn Luigi endlich herauskriegt, wo in aller Welt er sich befindet, kann er den Globulator benutzen, um Yoshi von Antarktika aus anzurufen.

Bewege Yoshi auf den richtigen Kontinent, in das richtige Land und die Stadt. Drücke dann **A**, um wieder auf den Werkzeugkasten zu schalten. Drücke **Start**, um weiterzuspielen.



Wenn Du die richtige Stadt wählst, reitet Luigi auf Yoshi. Sobald Luigi alle gestohlenen Artefakte zurückgebracht hat, hilft ihm Yoshi, die Pokeys zu verscheuchen, die das Ausgangsportal bewachen.

Stadtplan

Der **Stadtplan** zeigt die Positionen von Luigi, der Einwohner und der Koopas innerhalb der Stadt. Ein kleines **i** markiert den **Informationskiosk** einer berühmten Sehenswürdigkeit.

Drücken Sie **Start**, um zurück auf den Werkzeugkasten zu schalten.

Photoalbum

Wenn Luigi einen Schnappschuß gemacht hat, klebt er ihn in sein Photoalbum ein. Um die Bilder anzuschauen, wählst Du im Werkzeugkasten **Photo Album**. Drücke danach wieder **Start**, um das Spiel fortzusetzen.

Hinweis: Dieses Werkzeug funktioniert erst, wenn Luigi ein Bild gemacht hat.

STADTBESICHTIGUNG

Stadtpläne

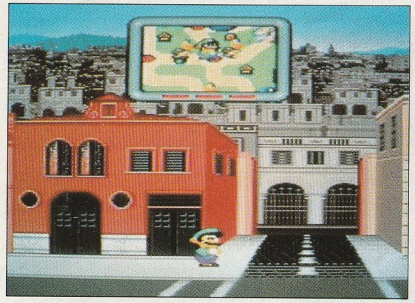
In Abwasserkanälen kommt man sehr schnell voran, aber dafür sieht man nicht viel von den Sehenswürdigkeiten. Luigi kann sich den Stadtplan (City Map) oder das große Bild anschauen.

Drücke Rechts, um das kleine Kartenfenster zu schließen.
Wenn der kleine Plan geöffnet ist, drücke **Select**, um die große Karte zu öffnen und zu schließen, die alle Koopas, **Informationsstände**, die Einheimischen und die Abwasserkanäle zeigt.

Hinweis: Um Zeit zu sparen, kannst Du die Stadtkarte direkt aus dem Klempner-Werkzeugkasten öffnen.

Transportmittel innerhalb von Städten

Luigi kann Städte zu Fuß, auf Yoshis Rücken oder mit Hilfe der Abwasserkanäle erkunden. Um eine Stadt zu verlassen, muß er auf Yoshi reiten, der die Pokeys vertreibt, welche die Stadtportale bewachen.



Hinweis: Mario kann sich auf Yoshi schneller fortbewegen als auf seinen eigenen Beinen! Benutze den **Globulator** so schnell wie möglich, um Yoshi anzurufen und Zeit zu sparen!

Das Koopa-Problem muß aus der Welt geschafft werden

Die Verbrechenswelle, für die die Koopas verantwortlich sind, nimmt erschreckende Ausmaße an. Diebische Schildkröten lauern fast in jeder Gasse. Alle haben Schlimmes im Sinn. Manche tragen Diebesgut bei sich, aber alle haben den Stiefel verdient!

Luigi muß alle Koopas anfallen, um die Beute zu ergattern. Sobald er wieder einen Sack erwischt, wird dieser im Artefakt-Bereich des Werkzeugkastens angezeigt.

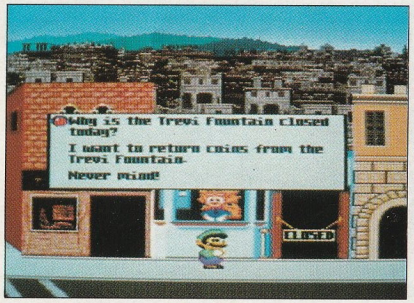
Hinweis: Die Koopas, mit denen Luigi aufgeräumt hat, verschwinden von der Karte.

Gespräche mit Einheimischen

Freundlichkeit macht sich bezahlt. Bei Begegnungen mit Einheimischen solltest Du dafür sorgen, daß Luigi ihnen sein Gesicht zuwendet, und dann **A** drücken, um ein Gespräch anzuknüpfen. Erneutes Drücken von **A** nimmt das Spiel wieder auf.

Wie man sich wichtige Info beschafft und Diebesgut zurückschafft

Besuche jeden Informationskiosk, um herauszufinden, was es mit der Sehenswürdigkeit auf sich hat und was die Koopas gestohlen haben. Gehe hin zum Wärter und drücke A, um ihn zu befragen.



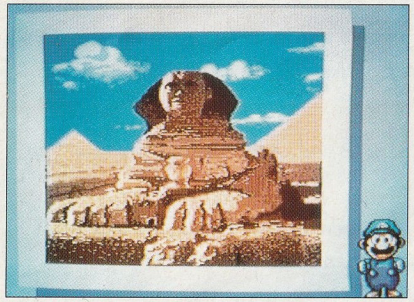
Unterlasse es nicht, die Broschüre zu lesen, die an jedem **Informationskiosk** erhältlich ist. Wenn Luigi das Objekt, das entwendet wurde, bei sich hat, beantworte die Fragen und händige es aus. Drücke wieder **A**, um mit dem Abenteuer fortzufahren.

Hinweis: Wenn Luigi nicht das richtige Artefakt bei sich hat oder die Fragen nicht zu beantworten weiß, reagiert der Wärter eher unfreundlich.

Wohlverdienter Finderlohn

Wenn ein Artefakt an den rechtmäßigen Besitzer ausgehändigt wird, kann Luigi in den geöffneten **Informationskiosk** eintreten. Dort bekommt er seinen Schnappschuß, mit der Sehenswürdigkeit im Hintergrund!

Drücke **A**, wenn Du weiterspielen möchtest.



HINWEIS AN DIE ELTERN

Liebe Eltern,

Mario is Missing! soll Kindern auf spielerische Weise Kenntnisse über Geografie und Weltkulturen vermitteln. Doch um die Möglichkeiten des Programms voll ausschöpfen zu können, benötigt Ihr Kind vielleicht eine helfende Hand. Hier sind einige Hinweise, wie Sie helfen können:

- Ermutigen Sie Ihre Kinder zum Lesen aller Hinweise und Broschüren in den Informationsfeldern des Programms. Auf diese Weise lernen sie interessante Fakten über jede Stadt und jedes Land, die sie mit Luigi bereisen.
- Wenn Ihre Kinder erst gerade zu lesen anfangen, helfen Sie ihnen beim Lesen der Hinweise und Broschüren.
- Spechen Sie über aktuelle Ereignisse im Zusammenhang mit Orten, die die Kinder mit Luigi besuchen.
- Berichten Sie Ihren Kindern über aktuelle Ereignisse in den Ländern und Städten, die sie mit Luigi besuchen.
- Lesen Sie mit ihnen zusammen Artikel oder Lexikaeinträge über die jeweiligen Städte und Länder.
- Zeigen Sie Ihren Kindern die Städte und Länder auf anderen Karten und Globen.

Wir hoffen, daß Sie zusammen mit Ihren Kindern viel Freude und Spaß mit Mario haben und daß die ganze Familie etwas dazulernt!

Ciao,
Mario & Luigi

MINDSCAPE

DISTRIBUTED BY
MINDSCAPE GMBH
DAIMLER STR 10A
4044 KAARST 2
DEUTSCHLAND

PRINTED IN JAPAN